



## Har videospil indflydelse på unges bilkørsel?

**Møller, Mette**

*Published in:*  
Trafik og Veje

*Publication date:*  
2011

*Document Version*  
Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link back to DTU Orbit](#)

*Citation (APA):*  
Møller, M. (2011). Har videospil indflydelse på unges bilkørsel? *Trafik og Veje*, 88(3), 20.  
<http://asp.vejtid.dk/artikel.asp?super=&navn=videospil&stikord=&link=+ÅND+&indhold=&bladnr=&fornavn=&efternavn=&page=1>

---

### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

## FRA DEN STORE VERDEN

### **Har videospil indflydelse på unges bilkørsel?**

Videospil er meget populære blandt unge mennesker, særlig blandt unge mænd. Unge mænd har som bekendt øget uheldsrisiko, og det er derfor relevant at vide, om det påvirker deres bilkørsel at spille videospil.

I en ny belgisk undersøgelse ses der nærmere på, om der er sammenhæng mellem risikoadfærd i trafikken og omfanget af videospil hos unge. Der er fokus på videospil, hvor risikoadfærd og hensynsløshed i trafikken er et centralt element. Antagelsen bag undersøgelsen er, at de unge, i kraft af videospillene, bliver vant til risikoadfærd og hensynsløshed i trafikken, og at dette medfører en mere positiv holdning og større tilbøjelighed til selv at udvise denne adfærd som bilist.

354 unge følges gennem to år. 63% er unge mænd, og 37% er unge kvinder. Første gang de unge deltager i undersøgelsen, er de 17-18 år og har ikke kørekort til personbil endnu. Anden gang de deltager i undersøgelsen, er de blevet 19-20 år og har taget kørekort.

Undersøgelsen omfatter tre former for risikoadfærd. To af disse indgår som cen-

trale elementer i de pågældende videospil, mens den tredje ikke gør. De to førstnævnte former for risikoadfærd er hhv. kørsel ved meget høj hastighed og hensynsløshed fx i form af påkørsel af andre trafikanter. Den sidstnævnte form for risikoadfærd er kørsel i alkoholpåvirket tilstand. Derudover belyses de unges personlighed mht. spændingssøgning og aggression med henblik på at kunne tage højde for individuelle forskelle i analysen.

Undersøgelsens resultater tyder på, at omfanget af videospil i 17-18 års alderen er en indikator for omfanget af risikoadfærd i trafikken i 19-20 års alderen. Dette gælder også, når der tages højde for individuelle forskelle mht. spændingssøgning og aggression. Undersøgelsen viser, at de unge, der ofte spiller den pågældende type videospil i 17-18-års alderen, er mere tilbøjelige til at køre hurtigt og hensynsløst, når de to år senere har fået kørekort, end unge, der aldrig eller sjældent spiller denne form for videospil, er. Resultaterne viser endvidere, at spillenes indhold har betydning for, hvordan de unges egen kørsel bliver påvirket. Således er der kun effekt af omfanget af videospil på kørsel ved høj fart og hensynsløshed, dvs. på den type risikoadfærd, der indgår i videospillene. Der er ingen effekt af omfanget af videospil på de unges holdning til spritkørsel.

Undersøgelsens resultater tyder på, at det kan påvirke unges bilkørsel at spille videospil, hvor risikoadfærd og hensynsløshed er et centralt element. Der findes dog stadig kun meget lidt viden på dette område, og der er derfor brug for yderligere undersøgelser for at få bedre indblik i sammenhængen mellem videospil og køreadfærd hos unge.

#### **Titel:**

Excellent gamer, excellent driver? The impact of adolescents' video game playing on driving behaviour: A two-wave panel study.

#### **Forfatter:**

K. Beullens, K. Roe, J. Bulk.

#### **Publikation:**

Accident Analysis and Prevention, 2011, 43, 58-65.

#### **Referent:**

Mette Møller, DTU Transport.

#### **Emneord:**

Trafiksikkerhed, unge, Belgien.